

BARBARIAN

GIOCO DI RUOLO

(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)

Copyright © 2001 Gabriele Pellegrini

v. 1.02

SOMMARIO

<u>PREFAZIONE</u>	2	<u>5.1 APPRENDIMENTO INCANTESIMI</u>	14
<u>ALCUNE NOTE PRIMA D'INIZIARE</u>	2	<u>5.2 LANCIO DI INCANTESIMI</u>	14
<u>NOTE SULL'AMBIENTAZIONE</u>	2	<u>5.3 LIMITE DEI PUNTI FO</u>	14
<u>2.0 INTRODUZIONE</u>	3	<u>5.3.1 OGGETTI DI POTERE</u>	14
<u>2.1 GIOCARE DI RUOLO</u>	3	<u>5.4 LANCIO DI INCANTESIMI COADIUVATO</u>	14
<u>2.2 DEFINIZIONI</u>	3		
<u>2.3 L'AMBIENTAZIONE</u>	3	<u>LE APPENDICI</u>	15
<u>3.0 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO</u>	4	<u>APPENDICE A-1: ARMI</u>	15
<u>3.1 CARATTERISTICHE</u>	4	<u>APPENDICE A-2: ARMATURE</u>	16
<u>3.2 ABILITA'</u>	5	<u>APPENDICE A-3: EQUIPAGGIAMENTO</u>	17
<u>3.2.1 DESCRIZIONE DELLE ABILITA'</u>	6	<u>APPENDICE A-4: OGGETTI MAGICI</u>	19
<u>3.3 BACKGROUND</u>	7		
<u>3.3.1 TIPI DI BACKGROUND</u>	7		
<u>3.3.2 ABILITA' A SCELTA</u>	8		
<u>3.4 EQUIPAGGIARSI</u>	8		
<u>3.4.1 SCELTA DELLE ARMI</u>	8		
<u>3.4.2 SCELTA DELL'ARMATURA</u>	8		
<u>4.0 AGIRE</u>	9		
<u>4.1 LE AZIONI</u>	9		
<u>4.2 TIRI ABILITA'</u>	9		
<u>4.2.1 SUCCESSI PERFETTI E FALLIMENTI CRITICI</u>	9		
<u>4.3 TIRI CARATTERISTICA</u>	9		
<u>4.4 IL COMBATTIMENTO</u>	9		
<u>4.4.1 L'INIZIATIVA</u>	9		
<u>4.4.2 RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI</u>	10		
<u>4.4.2.1 SCHIVARE O PARARE UN ATTACCO</u>	10		
<u>4.4.2.2 ESITO DEGLI ATTACCHI</u>	10		
<u>4.4.3 COLPI MIRATI</u>	10		
<u>4.4.4 ATTACCHI CON ARMI A DISTANZA</u>	10		
<u>4.4.5 ATTACCHI CON ARMI DA MISCHIA</u>	11		
<u>4.4.6 ATTACCHI CON INCANTESIMI</u>	11		
<u>4.4.7 ATTACCHI SPECIALI</u>	11		
<u>4.5 FATICA, SVENIMENTO E MORTE</u>	11		
<u>4.5.1 PROVE DI FORZA ESTREMA</u>	12		
<u>4.6 L'ESPERIENZA</u>	12		
<u>4.7 REGOLE OPZIONALI</u>	12		
<u>4.7.1 USARE DUE ARMI</u>	12		
<u>4.7.2 INSEGNARE LE ABILITA'</u>	12		
<u>4.7.3 ATTACCHI E TAGLIA</u>	12		
<u>4.7.4 PUNTI INCREMENTO</u>	13		
<u>5.0 LA MAGIA</u>	14		

PREFAZIONE

Nello sviluppo di questo gioco di ruolo ho cercato, o almeno ci ho provato, di rendere le meccaniche di gioco semplici e allo stesso tempo di ottenere un discreto realismo.

Con Barbarian ho finalmente concretizzato quella che è stata un'ambizione per molti anni della mia vita: la creazione di un GDR.

Il lavoro è stato lungo, il regolamento è stato più volte modificato (anche radicalmente), e ora ho un armadietto stracolmo di scartoffie e fogli delle precedenti versioni.

Sento di aver portato alla luce quelle aspettative e quei desideri che dovevano appartenere al GDR che sognavo.

Io mi sono divertito molto nello sviluppo, spero che troviate Barbarian di buon gusto e vi divertiate a giocarci.

TheKeeper, 12 gennaio 2001

Ultima cosa, ma non meno importante, ricordatevi che Barbarian è di tutti. Non l'ho creato a scopo di lucro e potete sentirvi liberissimi di creare nuove regole, incantesimi, classi ecc.

Mi farebbe tuttavia immensamente piacere che non scordaste MAI di mettere il mio nome, visto che in fondo l'ho creato io.

Se volete poi, potete collaborare all'ampliamento del regolamento inviandomi il vostro materiale, che metterò poi sul mio sito.

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com

La mia URL è: <http://run.to/icb>

Oppure: <http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>

ALCUNE NOTE PRIMA D'INIZIARE

La mia esperienza ormai decennale di GDR mi ha portato ad imparare molti regolamenti.

Col tempo ho cominciato a vedere le limitazioni di alcuni e gli aspetti positivi di altri e ho iniziato a pensare a come dovrebbe essere un buon regolamento.

Ciò non vuol dire che abbia plagiato o copiato dei GDR già esistenti. Mi sento in dovere, infatti, di affermare la totale indipendenza e originalità, del regolamento di Barbarian, da tutti quelli già esistenti.

NOTE SULL'AMBIENTAZIONE

L'ambientazione principale sarebbe quella di Conan il barbaro. Ho letto tutti i libri di R.E. Howard ed è stato proprio leggendo che ho trovato un'ulteriore ispirazione per creare questo GDR.

In quest'ambientazione non ci sono semiumani o umanoidi, ma se volete potete benissimo introdurli oppure crearvi un'altra ambientazione.

Nei progetti futuri c'è fra l'altro un'espansione per le razze non umane nel caso uno non ne possa proprio fare a meno.

2.0 INTRODUZIONE

2.1 GIOCARE DI RUOLO

Chi già ha giocato ad un gioco di ruolo può tranquillamente saltare questa sezione. Per gli altri vengono fornite un po' di spiegazioni ed alcuni termini utili alla comprensione delle regole. Se è la prima volta che giocate ad un Gioco di Ruolo vi conviene tuttavia affidarvi a qualcuno con un po' d'esperienza, che v'introduca alla "filosofia" del GDR.

2.2 DEFINIZIONI

I termini qui definiti sono quelli d'uso più frequente e quindi più importante per comprendere il regolamento.

D4, D6, D8 etc. : Queste sigle indicano i tipi di dado. Ad esempio 1D6 indica un dado a sei facce, 1D20 indica un dado a venti facce. Se il numero davanti è diverso da uno vuol dire che bisogna tirare quel numero di dadi (p.e. 3D6 sono tre dadi a sei facce). Il D100 merita un approfondimento, poiché NON esistono dadi a 100 facce. Per rimediare si tirano 2D10 dei quali uno rappresenta le decine (di solito quello di colore più chiaro) e l'altro le unità. Se non avete questo tipo di dadi, li potete trovare in qualsiasi Libreria o negozio specializzato.

GDR: Acronimo di Gioco di Ruolo, RPG in inglese (Role play Game).

Giocatore: Chi partecipa ad un Gioco di Ruolo controllando un Personaggio Giocante.

Narratore: La persona responsabile del buon funzionamento di un Gioco di Ruolo. Crea gli scenari, dirige gli eventi e ogni altra componente del gioco. Interpreta le regole e le situazioni, controlla i Personaggi Non Giocanti, e risolve i conflitti nell'interpretazione delle regole.

Personaggio Giocante (PG): Personaggio le cui azioni e attività sono controllate da uno dei partecipanti.

Personaggio Non Giocante (PNG): Personaggio le cui azioni e attività non sono controllate da un giocatore ma dal Narratore.

Round: è l'arco di tempo (10 secondi) nel quale un personaggio può tentare di eseguire un certo numero d'azioni.

2.3 L'AMBIENTAZIONE

L'ambientazione di Barbarian prende spunto dalla fantastica epopea eroic-fantasy di Conan il barbaro, uscita dalla penna del grande R.E. Howard. Vi consiglio vivamente di leggere il ciclo di Conan e se volete anche tutti gli altri racconti di Howard, capirete meglio il fantastico mondo in cui si muoveranno i vostri personaggi.

Questo mondo, chiamato Hyboria non è altro che il nostro pianeta eoni ed eoni orsono, quando i continenti e i mari erano diversi e strane creature li popolavano. In quell'epoca vivevano uomini duri e forti in una continua lotta tra le barbarie. Grandi regni sorgevano splendidi e potenti, per poi finire travolti nei flutti del tempo e dell'oscurità. I più potenti furono: Aquilonia, Hyperborea, Britunia, Zamora e Koth. Sul trono d'Aquilonia salì poi Conan che regnò maestosamente e da gran re. Ma nel mondo di Conan vi è anche la magia, la magia di potenti e terribili stregoni, possessori di terribili segreti, magia in grado di danneggiare o di salvare un uomo. Vi sono poi gli dei, orribili come Set, il dio serpente, oppure benevoli come Mitra.

Quest'era non era tuttavia la più antica, ve ne fu un'altra, la cui distanza temporale non è immaginabile e di cui i ricordi sono talmente pochi da essere quasi un fantasma. Quella era l'era Pre-Cataclisma, in cui sparirono i potenti regni d'Atlantide, Valusia e Commoria, ma questa è un'altra storia.

3.0 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

3.1 CARATTERISTICHE

Ogni personaggio è definito da sei caratteristiche; Forza, Destrezza, Costituzione, Coraggio, Forza di volontà e Taglia.

LE CARATTERISTICHE

- **Forza (For):** è la capacità di fare uso della forza fisica: sollevare, spingere e così via. E' un attributo importante nei combattimenti ma lo è anche per fare incantesimi. Il punteggio di forza può essere modificato dalla fatica o da altri fattori. Se scende a 0 o ancora meno il personaggio può svenire; tutto ciò verrà comunque chiarito e spiegato più avanti.
- **Destrezza (Des):** misura l'agilità fisica del personaggio e influisce sul numero di attacchi che può fare in un singolo round. Influisce sulla capacità di schivare un attacco.
- **Costituzione (Cos):** più questo punteggio è alto più il personaggio è grosso e robusto. Influisce anche sulla Resistenza agli attacchi (si veda più avanti)
- **Coraggio (Cor):** è la capacità di superare situazioni particolarmente difficili o paurose.
- **Forza di volontà (Fdv):** quest'attributo si usa quando un eroe si trova allo stremo delle proprie forze, deve resistere sotto tortura o in casi simili. Serve anche per resistere allo svenimento.
- **Taglia (Tag):** misura la statura del personaggio. La taglia influisce sui danni provocati da un attacco e sulla Resistenza agli attacchi avversari (si veda più avanti).

Per determinare il punteggio di queste caratteristiche tirate il numero di dadi che è segnato nella tabella **TB1**.

Caratteristica	Dadi
Forza	3d6
Destrezza	3d6
Costituzione	3d6
Coraggio	3d6
Forza di volontà	3d6
Taglia	6+2d6

Tabella **TB1**

Per determinare quanti attacchi può fare il vostro personaggio in un round confrontate il valore della Des nella tabella **TB2**.

1/2 significa che il vostro personaggio conduce un attacco ogni 2 round.

3/2 significa che nel primo round esegue 1 attacco e nel secondo ne esegue 2.

5/2 significa 2 attacchi nel primo round e 3 nel secondo.

Per ogni 5 punti superiori a Des 35 gli attacchi aumentano di +1/2.

Destrezza	Nr attacchi
1-5	1/2
6-15	1
16-20	3/2
21-25	2
26-30	5/2
31-35	3
Per ogni 5	+1/2

Tabella **TB2**

Per sapere qual è l'altezza approssimativa del vostro personaggio in base alla taglia, consultate la seguente tabella. Si noti che la taglia non stabilisce rigorosamente l'altezza. Per un calcolo veloce potete semplicemente moltiplicare la Taglia per 11,6. Così otterrete l'altezza in cm.

Taglia	Altezza
1	11,6 cm
2-5	Fra 24 e 58 cm
6-7	Fra 69 e 81 cm
8-10	Circa 1 m
11-15	Fra 1,2 e 1,7 m
16-17	Fra 1,8 e 2 m
18	Fra 2 e 2,2 m
19-20	Fra 2,3 e 2,4 m
21-30	Fra 2,5 e 3,4 m
31-40	Fra 3,5 e 4,6 m
41-50	Fra 4,7 e 5,8 m

Tabella **TB3**

NOTA: La caratteristica relativa all'intelligenza non trova spazio in questo GDR poiché questa è una delle caratteristiche più difficili da gestire. L'intelligenza poi è molto più difficile da stabilire di quanto lo siano le caratteristiche prettamente fisiche. Le prove che richiederebbero tale caratteristica pertanto devono essere superate con l'intelligenza dei giocatori (cosa che a parer mio rende il gioco più divertente e interessante).

IL BONUS OFFENSIVO

Una volta stabilite le caratteristiche del vostro personaggio fate la media fra Forza e Taglia ((For + Tag)/2) e consultate la tabella **TB2** per determinate il suo *Bonus Offensivo* (B.O.). Il B.O. rappresenta un bonus (ma può essere anche un malus) che si deve sommare (o sottrarre) ai danni che il vostro personaggio infligge agli avversari quando usa un arma

da mischia o naturale. Il B.O. non si applica perciò con le armi da tiro (Arco, Balestra e simili) mentre viene applicato per metà con le armi scagliate (pugnali, sassi, lance etc..).

Bonus Offensivo	(For + Tag) / 2
-1d6	Da 1 a 4
-1d4	Da 5 a 8
+0	Da 9 a 12
+1d4	Da 13 a 16
+1d6	Da 17 a 18
...Massimo umano raggiungibile...	
+1d8	Da 19 a 22
+1d10	Da 23 a 26
+1d12	Da 27 a 30
+1d12+1	Da 31 a 40
+1d12+2	Da 41 a 50
+1d12+3	Da 51 a 60
+1d12+4	Da 61 a 70
+1 punto	Ogni 10 in più

Tabella **TB4**

LA RESISTENZA

La *Resistenza* (Res) misura la capacità di subire e sopportare gli attacchi, più è alta più il vostro personaggio sarà forte. Per stabilire la Res del personaggio fate la media fra Costituzione e Taglia ([Cos + Tag]/2).

I danni inflitti al vostro personaggio vengono sottratti alla resistenza e vengono chiamati punti ferita (pf).

Quando la Res scende a zero o meno il vostro personaggio sviene e perderà un punto forza per round di gioco. Se la Res non viene portata sopra lo zero, quando la forza scende a zero il vostro personaggio passa a miglio vita.

3.2 ABILITA'

Il vostro personaggio possiede delle abilità che possono andare dal cavalcare all'usare la mazza.

Le abilità sono elencate qui di seguito e sono state raggruppate in gruppi d'abilità per rendere più facile il gioco. Ogni abilità ha a fianco un numerino che indica la sua conoscenza base per tutti i personaggi. Se tale numero è zero, significa che il vostro personaggio non conosce o non è in grado di usare tale abilità.

Più avanti vedrete come aumentare le abilità del vostro eroe.

NB: Le abilità precedute da un '*' vengono penalizzate dall'uso d'armature.

ABILITA'

ATTACCHI FISICI

- *Arti Marziali 0%
- *Calcio 25%
- *Presa 25%
- *Pugno 50%
- *Testata 10%

SOTTERFUGIO

- Ascoltare 25%
- Manipolare 02%
- *Muoversi Silenziosamente 10%
- Nascondersi 05%
- *Scalare 40%
- Scassinare Serrature 0%
- Trovare/Disattivare Trappole 01%

ARMI

- Arco 20%
- Arco Composito 15%
- Arma da lancio 05%
- Ascia/Mazza 20%
- Ascia/Mazza a 2 mani 15%
- Balestra 25%
- Bastone/Lancia 20%
- Spada 20%
- Spada a 2 mani 15%
- Spada Corta 20%
- Frombola 10%

DIFESA

- Parata Arma variabile
- Parata Scudo 10%
- *Schivata Des x 2

MAGIA

- Abilità Magiche 0%
- Conosc. Magiche 0%

GENERALI

- Cavalcare 10%
- Forgiare/Riparare Armature 0%
- Forgiare/Riparare Armi 05%
- Intimidire 06%
- Lanciare 10%
- Linguaggi Antichi:
 - Runico Antico
 - Lemuriano
 - Atlantideo
 - Thuriano
 - Commoriano
 - Veruliano
 - Valusiano
- Linguaggi Moderni:
 - Aquiloniano
 - Nemediano
 - Brythuniano
 - Hyperboreano
 - Kothiano
 - Ophiriano
 - Argosiano
 - Corinthiano
 - Zamoriano
 - Zingariano
 - Stygiano
 - Hyrkaniano
 - Bossoniano
 - Grondariano
- Medicina 05%

• Navigare	0%
• *Nuotare	25%
• Orientamento	10%
• Persuadere	15%
• Raccontare Storie	10%
• *Saltare	25%
• Seguire tracce	05%
• Storia	10%
• Uso funi	10%

3.2.1 DESCRIZIONE DELLE ABILITA'

Come già detto le abilità sono raggruppate in cinque categorie: Attacchi fisici, Sotterfugio, Armi, Difesa, Magia e Generali.

ATTACCHI FISICI

Gli attacchi fisici producono danni da impatto (i):

Il Pugno produce 1 +bo pf.

Il Calcio infligge 2+bo pf.

La Testata infligge 1 +bo pf.

La Presa merita un approfondimento in quanto è un attacco molto particolare.

La Presa non produce danni ma blocca l'avversario. Quando un personaggio vuole effettuare una presa deve dichiarare un'area del corpo avversario che vuole bloccare (p.e. braccio, gamba, tronco ecc..).

Se la presa ha successo il personaggio blocca tale parte e l'avversario non può usarla a meno che non si divincoli riuscendo in un Tiro Caratteristica (vedi **4.3 TIRI CARATTERISTICA**) su Forza con penalità pari alla forza avversaria.

Le Arti Marziali (che possono essere usate a discrezione del Narratore) raddoppiano i danni causati da attacchi fisici.

NB: Gli attacchi fisici non penalizzano l'Iniziativa (vedi 4.3.1).

SOTTERFUGIO

Queste abilità non richiedono un approfondimento particolare in quanto il loro significato è chiaro.

L'unica eccezione è forse **Manipolare**; quest'abilità serve per eseguire giochi di prestigio (p.e. giochi con le carte) e di furto (p.e. rubare un gioiello).

DIFESA

Queste abilità servono per difendersi dagli attacchi avversari.

Parata Arma: Serve per parare un attacco con l'arma che si sta usando (sempre che l'arma permetta la parata). Quest'abilità non possiede un valore fisso poiché come spiegato più avanti il punteggio di parata viene stabilito dal giocatore.

Parata Scudo: Serve per parare un attacco con l'eventuale scudo.

Schivata: Serve per schivare un attacco. Quest'abilità Viene penalizzata se si portano armature oltre quella di Cuoi.

ARMI

Ogni abilità d'arma può raggruppare più armi. Per sapere quali armi ricadono sotto un'abilità d'arma si veda l'**APPENDICE A-1: ARMI**.

MAGIA

Sono le abilità fondamentali per ogni Stregone.

Chi non prende tali abilità nella fase di Background Difficilmente potrà apprenderele successivamente in quanto sono fra le più ostiche.

Abilità Magiche: Servono per lanciare gli incantesimi.

Conoscenze Magiche: Servono per imparare nuovi incantesimi.

GENERALI

Questo gruppo comprende le abilità che non rientrano nei gruppi precedenti.

Alcune note particolari vanno alle seguenti abilità:

Intimidire: Serve per spaventare un altro essere che non sia impegnato in combattimento.

Forgiare/Riparare Armature: Si possono costruire armature di cuoio e cuoio rinforzato con protezione inferiore di un punto delle originali. Per costruire le altre armature il personaggio deve avere molto tempo e una fucina.

Forgiare/Riparare Armi: Con quest'abilità si possono costruire armi basilari come coltelli di selce, frecce e lance in poco tempo. Tali armi saranno tuttavia peggiori delle originali e causeranno la metà dei danni. Per fare armi migliori il personaggio deve aver a disposizione tempo e una fucina.

Lingue antiche: Con quest'abilità si possono decifrare scritte (anche di natura magica) in lingue antiche e dimenticate. Un buon stregone dovrebbe conoscere almeno 3 lingue antiche.

Medicina: Con quest'abilità si possono curare ferite o le malattie. Se il tiro abilità ha successo si possono guarire fino a 1d4 punti resistenza. Il curatore tuttavia deve avere con se gli strumenti giusti. Ad esempio è diverso curare una ferita da un arto rotto.

Un tiro in medicina può inoltre far riconoscere determinati tipi di erbe che possono servire per curare i malati.

Persuadere: Chi usa quest'abilità può convincere un altro a fare qualcosa per lui. Si può chiedere per esempio ospitalità in una casa, ma non si può certo chiedere a qualcuno di buttarsi giù in un burrone!

Lanciare: Serve quando si tenta di scagliare un oggetto per colpire qualcosa. Un esempio può essere il lanciare un tavolino contro qualcuno, oppure scagliare un sasso in testa ad un altro. Con quest'abilità si possono lanciare anche armi scagliate raramente quali martelli, asce e spade.

Uso funi: Serve per fare nodi robusti.

Note sulle lingue:

1-5% conosce qualche parola, difficilmente articola qualche frase
6-10% riesce a fare discorsi di natura concreta, può capire qualche discorso se parlato piano
11-20% si esprime abbastanza bene, può provare a fare discorsi di natura astratta
21-30% parla bene e riesce a discorrere in vari campi
31-45% ha la quasi totale padronanza della lingua, tuttavia si capisce che e' straniero
46-55% può farsi passare per uno di madrelingua
56-65% parla alla perfezione
66-75% conosce usanze e costumi
76-85% sa parlare la lingua elitaria
86-95% conosce anche i dialetti

3.3 BACKGROUND

Le esperienze antecedenti alla prima avventura di ogni personaggio fanno parte del cosiddetto *Back Ground*. Il Back Ground raggruppa una serie di abilità che il vostro eroe può aver appreso; un Back Ground incentrato sul combattimento e uso delle armi vi renderà più vicini ad un combattente mentre uno incentrato sulle abilità magiche vi farà apparire più un mago che un combattente, tuttavia non sarete necessariamente inquadrati in una determinata classe. In questo gioco di ruolo infatti non esiste il concetto di classe e volendo potreste saper fare un po' di tutto ma nello stesso tempo non eccellere in nessuna abilità particolare.

3.3.1 TIPI DI BACKGROUND

Qui di seguito vengono forniti otto tipi diversi di Back Ground tipici dei racconti di R. E. Howard.

Vicino ad ogni Back Ground sono riportate delle abilità, **tirate 3 dadi a dieci facce e moltiplicate il risultato per 10 (3d10x10)**. Il numero ottenuto è la quantità di punti che potete distribuire fra le varie abilità. Potete portare un'abilità fino al massimo di 95 punti rispettando le seguenti regole:

- Per portare un'abilità fino a 25 il costo è di 1 punto abilità.
- Da 26 a 50 il costo raddoppia (cioè servono 2 punti abilità per incrementare l'abilità di un punto percentuale).
- Da 51 a 75 il costo triplica.
- Da 76 a 95 il costo quadruplica.

non è obbligatorio distribuire punti a tutte le abilità. Alcune abilità possono avere un punteggio base superiore a zero (si veda la sezione **3.2 ABILITA'** per una descrizione dettagliata delle abilità) tuttavia il massimo raggiungibile in questa fase rimane sempre 95.

Volendo potete creare altri Back Ground, stando però attenti a non squilibrare il gioco.

Guerriero: *Tutte la armi, parata arma, parata scudo, schivata, attacchi fisici, 2 lingue moderne a piacimento.*

Il guerriero è un uomo fiero e forte, proveniente per lo più dai regni "civilizzati", ha sulle spalle una dura e lunga preparazione al combattimento. Nessuno meglio di un guerriero sa come usare un'arma.

Ladro: *pugnale, tutte le abilità di sotterfugio, 4 lingue a piacimento, spada corta, arco corto, schivata.*

"La strada del crimine è la più facile": questo è il motto del ladro. Un ladro vive alla giornata, prende quello che vuole e va dove vuole. La vita del ladro sembra facile ma, non tutti purtroppo sono disposti a farsi alleggerire o accoltellare.

Stregone: *bastone, abilità magiche, conoscenze magiche, lingue antiche, lingue moderne, storia.*

Gli stregoni, conoscitori delle arti arcane, riescono a canalizzare le forze intorno a loro e ad utilizzarle a loro piacere. Sono temuti e riveriti e pochi pazzi hanno osato scontrarsi con loro in campo aperto. Ecco perché molti re sono ricorsi a subdoli trucchi per levarsi dai piedi. Uno stregone deve sempre stare attento poiché, pur essendo temuto, è anche odiato.

Marinaio: *tutte le spade, parata arma, schivata, lancia, arco lungo, balestra, navigare, uso fune, orientamento, lingue moderne.*

L'avventura e il mare fanno parte di queste persone. I marinai sono dei veri lupi di mare e sebbene questa sia una vita pericolosa, molti sono diventati immensamente ricchi e potenti.

Barbaro: *ascia/mazza, ascia/mazza a 2 mani, spada, spada a 2 mani, orientamento forgiare/riparare armi, una lingua a piacimento, schivata.*

La furia selvaggia scorre tra le vene dei barbari. Un barbaro si fida solo della sua forza e della sua spada. L'istintività è la sua arma principale. Un barbaro che pensa prima di agire è un barbaro morto!

Vagabondo: *pugnale, spada, frombola, raccontare storie, manipolare, cavalcare, scalare, lingue moderne.*

Il vagabondo è un misto fra un avventuriero e un bardo. Per un vagabondo l'avventura è importante, ma lo è anche la conoscenza e la voglia di raccontare.

Cacciatore : *pugnale, spada, arco corto, uso fune,*

*scoprire/rimuovere trappole,
nascondersi, muoversi silenziosa-
mente, seguire tracce, due lingue
moderne a piacimento, schivata.*

Il cacciatore è un esperto di sopravvivenza, sa muoversi sui terreni più difficili e scovare tracce.

3.3.2 ABILITA' A SCELTA

Per concludere la creazione del personaggio potete scegliere altre abilità per il vostro personaggio. Tirate un dado da cento (1d100) e distribuite i punti a piacimento.

Per la distribuzione di questi punti valgono le regole indicate precedentemente.

Riassumendo, per creare il vostro pg dovete seguire questi tre punti:

- Tirare le caratteristiche.
- stabilire il background.
- tirare 1d100 e distribuire i punti a piacimento

3.4 EQUIPAGGIARSI

Ogni avventuriero parte con 1D6 monete d'oro (mo). E a discrezione del Narratore può comprare qualsiasi cosa riportata sulla tabella TB7.

La scelta dell'equipaggiamento e più in particolare delle armi e delle armature è un parte che merita d'essere approfondita.

3.4.1 SCELTA DELLE ARMI

Per scegliere un'arma il giocatore deve tenere conto di sei aspetti fondamentali:

- **Il danno dell'arma.**

Riguarda quanti danni può fare tale arma.

Un'arma tuttavia può avere fino a tre modalità d'attacco e di conseguenza tre tipi di danno.

Le possibili modalità d'attacco sono tre: taglio (t), punta (p), impatto (i).

- **L'eventuale modificatore al tiro abilità.**

Alcune armi danno un bonus al tiro abilità (perché sono veloci e/o ben equilibrate) mentre altre danno un malus (perché sono lente e/o poco equilibrate).

- **La Penalità Iniziativa.**

Le armi più grosse penalizzano i tempi di attacco A differenza di quelle più leggere (vedi 4.4.1 L'INIZIATIVA).

- **La Forza richiesta.**

Per essere usate al meglio le armi richiedono una determinata forza. Se il personaggio non possiede tale forza può usarle ugualmente, ma con una penalità di -5% ogni punto mancante.

NB: quando un personaggio perde punti forza subisce dei malus se scende sotto la soglia di forza minima dell'arma che sta usando.

Morale della favola, le armi più grosse non sono sempre le più utili.

- **La resistenza dell'arma.**

Ogni arma ha può sopportare un massimo di punti danno. Se in una singola situazione l'arma subisce più danni della sua resistenza, si spezza o si rompe.

- **Il numero di parate per round.**

Molte armi (non tutte) permettono di parare uno o più attacchi per round (vedi 4.4.2 RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI).

3.4.2 SCELTA DELL'ARMATURA

Nella scelta di un'armatura (e qui si considerano anche gli scudi) gli elementi più importanti sono:

- **Le protezioni contro i tre tipi di attacco: punta, taglio ed impatto.**

Ogni armatura ha diversi valori di protezione. Per esempio l'armatura di cuoio protegge di più contro gli attacchi da punta e impatto mentre protegge meno contro gli attacchi da taglio.

- **La penalità (malus%) sulle azioni.**

Più un'armatura è pesante ed ingombrante più limita alcuni tipi di azione. La penalità si applica a tutte le abilità segnate da '*', fra cui Schivare, Scalare, Nuotare, Attacchi Fisici (Pugno, Presa ecc..), Saltare, Muoversi silenziosamente ecc..

- **La Forza richiesta.**

Per essere portata al meglio ogni armatura richiede un minimo di forza.

Se il personaggio non ha la forza necessaria riceve un malus da sommare alla penalità sulle azioni di -5% ogni punto in meno della forza richiesta.

NB: la forza richiesta per ogni pezzo d'armatura è cumulativa.

- **Resistenza dell'armatura.**

La resistenza dell'armatura stabilisce il suo grado di usura.

Ogni volta che dei danni superano la resistenza dell'armatura il valore protettivo rispetto a quell'attacco (punta, taglio o impatto) cala di un punto. L'armatura può essere in ogni caso riparata.

4.0 AGIRE

4.1 LE AZIONI

Durante un round un personaggio può eseguire svariate azioni:

Muoversi
Attaccare
Usare un oggetto
Usare un incantesimo
Fare un'azione particolare

Molto spesso le azioni comportano un Tiro Abilità (vedi sotto) relativo all'abilità che più identifica l'azione che si vuole svolgere, altre volte un'azione può richiedere un Tiro Caratteristica (vedi sotto).

4.2 TIRI ABILITA'

Spiegare cos'è un Tiro Abilità è molto semplice; ogni volta che un personaggio vuole usare una determinata abilità (vedi **3.2 ABILITA'**) deve tirare 1D100 e ottenere un risultato minore di quel punteggio. Se il risultato è maggiore il tiro è fallito.

4.2.1 SUCCESSI PERFETTI E FALLIMENTI CRITICI

Quando un Tiro Abilità ha come risultato 05% o meno si ha un Successo Perfetto.

Se il successo perfetto è relativo ad un attacco i danni vengono raddoppiati.

Quando un Tiro Abilità ha come risultato 95% o più si ha un Fallimento Critico che comporta un'azione rovinosa. In fase d'attacco per esempio si potrebbe perdere l'arma, autocolpirsi o colpire un proprio compagno.

Nel caso un'abilità abbia un punteggio inferiore a 0.5% un successo perfetto si verifica solo con 0.1%.

Nel caso un'abilità sia fra 96% e 99% il fallimento critico si ottiene solo con un 100%.

Sia nel caso di fallimento critico che di successo perfetto l'abilità deve essere segnata con una croce (vedi **4.6 L'ESPERIENZA**).

4.3 TIRI CARATTERISTICA

A volte può essere necessario effettuare dei tiri sulle caratteristiche, i casi possono essere molti, ad esempio quando si tenta di smuovere una massa (Tiro caratteristica su Forza).

Di solito si effettua un tiro caratteristica quando non ci sono abilità che identifichino l'azione che si sta per svolgere o quando si deve compiere un'azione che riguarda una delle Caratteristiche.

Un tiro caratteristica è caratterizzato da un livello di difficoltà o da una penalità.

Il livello di difficoltà si applica quando l'azione vede in atto solo le capacità del personaggio (p.e. saltare un burrone), mentre la penalità si applica quando l'azione è ostacolata da altre entità (p.e. liberarsi da una presa comporta un Tiro caratteristica su Forza penalizzato della Forza di chi fa la presa).

La procedura da seguire, quando si usano i livelli di difficoltà, è la seguente:

- Sottrarre il valore della caratteristica da 10(per 1° livello), da 15(per 2° liv.), da 20(per 3° liv.), da 25(per 4° liv.), da 30(per 5° livello), ecc..
Oppure sottraete un valore deciso dal Narratore.
- Se il risultato è inferiore a 5 portatelo a 5
Questo è il numero che dovrete raggiungere
- Lanciate due dadi a sei facce
- Se il risultato è un 1 e un 2, o un 1 e un 3, avete fallito il tiro.
- Se non ci sono doppi sommate i punti.
Se il risultato del tiro è uguale o superiore a quello del numero da raggiungere, il tiro è Riuscito. In caso contrario è fallito.
- Se il risultato è una coppia di numeri, sommate i punti e tirate di nuovo i dadi.
Continuate a tirarli e a sommare i punti fino a quando otterrete coppie di numeri.
Appena non ne ottenete più fermatevi e fate il totale complessivo.
Se il risultato del tiro è uguale o superiore a quello del numero da raggiungere, il tiro è Riuscito. In caso contrario è fallito.

4.4 IL COMBATTIMENTO

Questa sezione descrive il combattimento e il modi di risolverlo in termini di gioco.

Gli attacchi si dividono in tre tipi:

- A Distanza
- In mischia
- Con Incantesimi

4.4.1 L'INIZIATIVA

Fondamentale in una sequenza di combattimento è stabilire chi debba sferrare il primo attacco o eseguire la prima mossa; in termini di gioco questo viene chiamato Iniziativa.

Per stabilire l'iniziativa si somma al proprio punteggio di Destrezza 1D10 e si sottrae la Penalità Iniziativa.

Chi ottiene il risultato più alto vince l'iniziativa e attacca per primo.

Riassumendo in una formula:

- **Iniziativa = Des + 1D10 - Penalità Iniziativa**

La Penalità Iniziativa di un arma è riportata nell'**APPENDICE A-1: ARMI**.

NB: Per attacchi fisici (Pugno, Presa, Calcio ecc..) la Penalità iniziativa è zero. Gli attacchi fisici sono sempre i più veloci.

Anche per gli incantesimi la Penalità iniziativa è zero (sempre che non sia specificato altrimenti nella descrizione dell'incantesimo).

4.4.2 RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI

Il giocatore, per risolvere l'attacco, effettua un Tiro per Colpire tirando 1D100, somma gli eventuali modificatori (che possono venire dall'arma usata e/o da particolari circostanze) e confronta il risultato con il valore dell'abilità dell'arma con cui effettua tale attacco. Se il risultato è inferiore al punteggio dell'abilità il colpo ha preso il bersaglio, se è superiore lo ha mancato.

4.4.2.1 SCHIVARE O PARARE UN ATTACCO

Il difensore dal canto suo può sempre parare o schivare l'attacco.

Per schivare un attacco il giocatore deve effettuare con successo un tiro percentuale (1D100) sull'abilità Schivare. In caso di successo schiva l'attacco avversario.

Per parare un attacco esistono invece due modi:

- Parare con un arma

Quando si vuole parare con l'arma (sempre che l'arma permetta la parata), il giocatore deve dichiarare quanto del punteggio di abilità in tale arma vuole usare per parare, quindi effettua un tiro percentuale su tale punteggio. Il round successivo però il giocatore potrà attaccare solo con la percentuale rimasta.

Bisogna comunque stare attenti poiché ogni arma può sopportare fino ad un tot di danni prima di rompersi e può parare un numero limitato di attacchi nello stesso round (vedi **APPENDICE A-1: ARMI**).

- Parare con lo scudo

Quando si vuole parare con lo scudo, il giocatore deve effettuare con successo un tiro percentuale sull'abilità Uso Scudo.

Uno scudo può non proteggere per intero l'attacco e col tempo si deteriora perdendo resistenza, ma comunque non rischia mai di rompersi al primo attacco come può succedere invece ad un'arma (vedi **APPENDICE A-2: ARMATURE**).

4.4.2.2 ESITO DEGLI ATTACCHI

Quando un attacco va a segno si deve stabilire la zona colpita tirando 2D6 e consultando la seguente tabella:

Tiro(2D6)	Zona
2	Testa
3-4	Braccio sx
5-6	Braccio dx
7-8	Tronco
9-10	Gamba sx
11-12	Gamba dx

Tabella **TB5**

Se un arto subisce più di 8 pf in un singolo attacco è gravemente ferito; ciò comporta una penalità del 20% su ogni tiro abilità che riguardi azioni d'attacco e azioni fisiche in generale (p.e. nuotare cavalcare etc.). Se un arto subisce invece più di 12 pf, l'arto è gravemente danneggiato e non può essere più utilizzato finché non viene guarito; ciò comporta la morte se la zona colpita è la testa e lo svenimento se è il tronco, negli altri casi comporta un Tiro Caratteristica su Forza di Volontà per non svenire.

Il personaggio perderà comunque 1 punto Res per round finché non viene soccorso e medicato. Se non viene soccorso a zero pf perderà 1 punto forza per round e alla fine arriverà la morte.

4.4.3 COLPI MIRATI

Quando un personaggio vuole colpire una determinata area avversaria sta effettuando un Colpo Mirato. I colpi mirati si effettuano come i normali attacchi ma con una penalità al tiro di -30%. In un round si può eseguire un solo colpo mirato.

4.4.4 ATTACCHI CON ARMI A DISTANZA

Esistono due tipi di armi a distanza:

- Armi da Lancio
- Armi da Tiro

Le prime comprendono pugnali da lancio, accette giavellotti. Queste armi possono inoltre essere usate anche come armi da mischia.

Le seconde comprendono archi, frombole e balestre.

Le armi da Tiro sono micidiali in quanto non permettono alla vittima di parare con l'arma mentre i punteggi di abilità di parata con lo scudo e di schivata vengono dimezzati.

Le armi da Lancio invece possono essere schivate e parate con lo scudo normalmente, mentre la parata con un arma viene penalizzata della metà del punteggio scelto per parare.

4.4.5 ATTACCHI CON ARMI DA MISCHIA

Alcune armi da mischia hanno più di una forma di attacco che può essere usata a seconda delle circostanze (vedi **APPENDICE A-1: ARMI**)

I vari tipi di attacco possono essere tre:

- Da punta (p)
- Da taglio (t)
- Da impatto (i)

Per esempio la spada causa 1d6 pf se usata come arma da punta e 1d8 pf se usata come arma da taglio.

L'utilità di un attacco di punta piuttosto che di taglio sta nel fatto che le armature proteggono in maniera diversa dai vari tipi di attacco (vedi **APPENDICE A-2: ARMATURE**).

4.4.6 ATTACCHI CON INCANTESIMI

Quando si attacca con incantesimi si deve effettuare un tiro su Abilità Magiche. Se il tiro non ha successo l'incantesimo non viene eseguito ma lo stregone perde ugualmente i punti richiesti per il lancio. Si rimanda alla sezione Magia per una miglior comprensione.

4.4.7 ATTACCHI SPECIALI

FUOCO

Il fuoco normale (p.e. quello di una torcia) provoca 1d4 pf e ha una probabilità di appiccare un incendio del 50% (modificabile a seconda della situazione). A seconda della dimensione e della intensità il fuoco può far più o meno danni. Per rendere le cose più semplici forniamo una tabella esemplificativa.

Tipo di fuoco	Danni	Prob incendio
Fiammifero	0-1	10%
Torcia	1d4	50%
Falò	1d8	70%
Lava	4d6	95%

Tabella **TB6**

Gli attacchi basati sul fuoco hanno la caratteristica di provocare un danno intero quando colpiscono, cioè non vengono assorbiti dall'armatura.

Tuttavia si può parare un fiammata usando lo scudo, in questo caso i danni sono assorbiti dallo scudo.

Lo scudo para un tot di danni pari alla sua resistenza. Se viene superata lo scudo si fonde o si incendia. Il resto dei danni ricade sullo sfortunato personaggio.

ACIDO

I danni da acido si classificano in tre gruppi: acido debole, acido medio, acido forte.

La tabella qua sotto ne riporta alcuni esempi.

Tipo di acido	genere	danni
Solforico	Acido forte	4d6
Succhi gastrici	Acido medio	1d8
Pioggia acida	Acido debole	1d4

Tabella **TB7**

Gli attacchi acidi funzionano come quelli basati sul fuoco e possono essere parati dallo scudo.

GAS

I gas possono essere di varia natura: stordenti, addormentanti, letali e chi più ne ha più ne metta. Sta al Narratore decidere il tipo di gas e gli effetti. L'attacco basato sul gas è molto pericoloso in quanto non può essere parato dall'armatura né dallo scudo. Molti gas inoltre sono inodore e gli sventurati personaggi possono trovarsi ad inalarli senza nemmeno accorgersene.

Quando si manifestano i sintomi del gas il Narratore dovrebbe permettere un tiro caratteristica su Costituzione la cui penalità o livello dipendono dalla situazione (p.e. un personaggio che tenta di salvarsi mettendosi un fazzoletto sulla bocca ha più possibilità di cavarsela di uno che non lo fa).

4.5 FATICA, SVENIMENTO E MORTE

Può succedere che i personaggi si trovino ad affrontare tre particolari situazioni:

- Fatica
- Svenimento
- E purtroppo la morte

FATICA

La fatica si verifica quando il personaggio è sottoposto ad uno sforzo prolungato, che può essere causato da un combattimento una corsa sfrenata o una dura marcia forzata.

La fatica si misura, in termini di gioco, con la perdita di punti Forza.

Quando la Forza arriva a zero o meno il personaggio è stremato e non può più compiere azione. In questo caso inoltre il giocatore deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Forza di Volontà, altrimenti il personaggio sviene finché la sua forza non sarà tornata almeno a 1.

Per ogni ora di riposo totale (anche in caso di svenimento) il personaggio guadagna 1 punto Forza.

SVENIMENTO

Lo svenimento si verifica quando i personaggi sono vittime di fatica estrema (vedi **FATICA**), di digiuno

prolungato o a causa di ferite critiche (vedi 4.4.2.2 ESITO DEGLI ATTACCHI). Nella fase di svenimento il personaggio non può compiere nessuna azione.

MORTE

Quando la Res scende a zero o meno il vostro personaggio sviene automaticamente e perderà un punto forza per round di gioco. Se la Res non viene portata sopra lo zero, quando la forza scende a zero il vostro personaggio passerà a miglior vita.

4.5.1 PROVE DI FORZA ESTREMA

Può succedere che un personaggio debba riuscire a qualunque costo a superare una prova di forza (p.e. spostare un macigno) oppure avere punti forza aggiuntivi per lanciare un incantesimo, ma questo è un caso che interessa i maghi e di cui parleremo più avanti.

In questi casi il personaggio può guadagnare un punto Forza a scapito di un punto Resistenza riuscendo con successo in un Tiro Caratteristica su Forza di Volontà.

4.6 L'ESPERIENZA

I personaggi come nella realtà imparano dai loro errori e dai loro successi e questo si rappresenta nelle meccaniche di gioco con un incremento delle abilità. Quando un personaggio esegue un successo perfetto o un fallimento critico in una data abilità, il giocatore deve spuntare, sulla sua scheda, la casella di quell'abilità (vedi file allegato "SchedaPg"). Al fine dell'avventura, o quando il narratore lo terrà opportuno tutti i giocatori dovranno effettuare un tiro percentuale sulle abilità che hanno spuntato.

Se il risultato è SUPERIORE all'abilità relativa, il tiro è riuscito e il personaggio guadagna 1D10 punti in quell'abilità. Se è inferiore il personaggio non guadagna nessun punto. Il segno di spunta viene quindi cancellato dalla scheda.

Con l'esperienza è possibile incrementare un'abilità fino a 99%!

Quando si raggiunge il 99% in un'abilità gli incrementi dovuti all'esperienza proseguono, ma alla percentuale di 99% si affianca una nuova percentuale che viene portate al valore determinato dal lancio del 1D10.

Per esempio Gorm il barbaro ha un'abilità in Ascia/Mazza del 99%. Esegue il tiro per l'esperienza e ottiene con i dadi 00 (cioè un 100). Tira dunque 1D10 per stabilire di quanti punti aumenta la sua capacità e ottiene un 7. Adesso Gorm avrà due percentuali vicino all'abilità Ascia/Mazza, 99% e 07%.

Questo in termini di gioco significa che Gorm può usare 2 volte l'abilità Ascia/Mazza in un attacco; una volta con l'abilità 99%, la seconda con 07%. Questo vale per tutte le abilità.

4.7 REGOLE OPZIONALI

Qui di seguito vengono fornite alcune regole opzionali per il gioco. Il Narratore può decidere di introdurle se lo ritiene opportuno.

4.7.1 USARE DUE ARMI

Quando un personaggio attacca con due armi riceve una penalità all'iniziativa pari alla somma delle penalità all'iniziativa delle due armi.

Ad esempio se si attacca usando una spada e un pugnale l'iniziativa diventa:

Iniziativa = Des+1D10 – (Penalità Iniziativa spada+ Penalità Iniziativa pugnale).

Inoltre l'attacco eseguito con la seconda arma (di solito l'arma nella mano sinistra) viene eseguito con punteggio abilità dimezzato.

Esiste tuttavia la probabilità che il vostro personaggio sia ambidestro (1 su 1D20). In questo caso il punteggio abilità della seconda arma non viene dimezzato, ma rimane la penalità all'iniziativa.

Le armi a due mani non possono essere usate assieme ad altre armi.

4.7.2 INSEGNARE LE ABILITA'

Un'abilità può essere appresa anche tramite un insegnante.

Ad esempio due personaggi potrebbero imparare l'uno dall'altro una particolare abilità.

In questo caso il maestro deve avere un punteggio nell'abilità che vuole insegnare maggiore dell'allievo.

Il maestro deve sottrarre il punteggio abilità

dell'allievo dal suo e dividere il risultato a metà; questa è la probabilità che l'insegnamento vada a buon fine.

Se il tiro ha successo, l'allievo incrementa la sua abilità di 1d4 punti, altrimenti non impara nulla.

L'insegnamento necessita di tempo, per ogni 1 punto acquisito bisogna spendere una settimana di tempo.

Una nota particolare va alle abilità di magia.

Queste abilità sono difficilissime da apprendere e per questo per ogni 1 punto acquisito, bisogna spendere 1 mese di tempo.

4.7.3 ATTACCHI E TAGLIA

La taglia può influire notevolmente nel combattimento, infatti più una creatura è grossa più sarà facile colpirla.

Questa regola opzionale prevede che per ogni 10 punti di differenza fra la taglia del difensore e dell'attaccante, l'attaccante riceve un bonus del 5% in attacco e il difensore riceve una penalità del -5% nell'abilità di Schivata.

Per esempio se l'attaccante ha 18 di Taglia e il difensore 38, la differenza è di 20 punti.

Ciò comporta che l'attaccante avrà un bonus del 10% in attacco e il difensore un malus del -10% in Schivata.

4.7.4 PUNTI INCREMENTO

Oltre all'esperienza il Narratore può concedere dei Punti Incremento che consistono a dei punti assegnati alla fine di ogni avventura (o quando il Narratore lo ritiene opportuno).

I punti vengono distribuiti secondo il seguente schema:

- **1 punto per la partecipazione del giocatore**
- **da 0 a 3 punti per l'interpretazione del personaggio.**
- **1 punto per ogni azione eroica che un personaggio ha fatto.**

Il primo punto viene sempre assegnato e riguarda solo la presenza del giocatore.

L'interpretazione riguarda invece la parte recitativa; se il giocatore si è limitato a tirare i dadi e a seguire l'avventura con poco interesse riceverà pochi (o nessuno) Punti Incremento, se ha cercato di far emergere qualche lato del suo personaggio e si è sforzato nella parte di dialogo, ne riceverà fino a tre.

Infine le azioni eroiche riguardano tutte quelle azioni con difficoltà elevata che sono risultate importanti al fine dell'avventura. Ad esempio il classico salvataggio di una donzella dalle mani di un malvagio stregone può essere un'azione eroica, non lo è invece pugnalare un nemico, per quanto potente, mentre sta dormendo.

I Punti Incremento possono essere accumulati avventura dopo avventura.

Quando si hanno un totale di punti incremento maggiore o uguale ad una delle caratteristiche di For, Des, Cos, Cor e Fdv, si può aumentare una di queste di un punto. I Punti Incremento possono essere utilizzati per aumentare un'altra caratteristica (sempre che siano a sufficienza) o conservati.

Con i Punti Incremento si possono superare i massimi umani (p.e. di For).

La caratteristica di Taglia non può essere aumentata per ovvie conseguenze.

5.0 LA MAGIA

5.1 APPRENDIMENTO INCANTESIMI

Quando uno stregone trova un nuovo incantesimo lo scrive nel suo libro, ma per impararlo deve effettuare con successo una tiro abilità su Conoscenze magiche. Se il tiro fallisce l'incantesimo non viene imparato e si dovrà aspettare 1d10 giorni prima di riprovare.

Alcuni incantesimi tuttavia richiedono un minimo di Conoscenze magiche per avere la possibilità di essere imparati.

Quando si crea un personaggio stregone, il giocatore può scegliere 2 incantesimi dalla lista.

Per avere la lista degli incantesimi scaricatevi il Manuale degli Incantesimi presente sul mio sito.

5.2 LANCIO DI INCANTESIMI

Per lanciare un incantesimo lo stregone deve effettuare con successo un tiro abilità su Abilità Magiche.

Sia che il tiro abbia successo sia che fallisca, lo stregone perde, momentaneamente, un tot di punti fo riportati nella descrizione dell'incantesimo.

I punti fo persi vengono riguadagnati al ritmo di 1 ogni ora di riposo.

La perdita di punti fo comporta tutte le penalità che sono state già descritte precedentemente (pag. 11).

5.3 LIMITE DEI PUNTI FO

Molti incantesimi richiedono punti fo superiori a quelli posseduti da qualsiasi stregone umano.

Questo limite può essere superato tramite l'ausilio di oggetti di potere

5.3.1 OGGETTI DI POTERE

Gli oggetti di potere sono per lo più bastoni, amuleti, anelli e cinture, ma possono anche differire sostanzialmente da questi esempi.

Un oggetto di potere è una specie di riserva di energia per lo stregone.

Quando lo stregone lancia un incantesimo la perdita di punti fo viene assorbita da questi oggetti che possono essere a carica oppure possono avere l'abilità di diminuire la perdita di punti fo (che comunque non può mai essere inferiore a uno).

Gli oggetti di potere vengono descritti nella sezione **APPENDICE A-4: OGGETTI MAGICI**.

5.4 LANCIO DI INCANTESIMI COADIUVATO

Un altro metodo per ovviare al limite dei punti fo è quello del lancio coadiuvato. In questo caso l'incantesimo viene preparato da due o più stregoni e la spesa dei punti fo viene divisa equamente fra tutti i partecipanti al lancio. L'unico inconveniente è che il tiro su Abilità Magiche necessario per la riuscita dell'incantesimo viene effettuato dallo stregone con il minor punteggio.

Questa tecnica è molto usata da cerchie segrete per rituali o evocazioni.

LE APPENDICI

APPENDICE A-1: ARMI

Legenda: (p) = punta; (t) = taglio; (i) = impatto;

Tipo Arma (Abilità)	Danno	Mod .%	Penalità Iniziativa	Forza richiesta	Gittata (metri)	Resistenza	Parata N°attacchi
Coltello (spada corta)	(p)1d4 (t)1		1	1		5	Si x 1
Pugnale Tulwar (spada corta) (arma da lancio)	(p)1d6 (t)2	-5% -10%	1	1	9m	6	Si x 1
Pugnale da lancio (spada corta) (arma da lancio)	(p)1d6 (t)1d2	0% +10%	1	1	12m	5	Si x 1
Scimitarra (spada)	(p)1d6+1 (t)1d8		4	7		11	Si x 2
Spadino (spada corta)	(p)1d6+1 (t)1d4+1		2	3		10	Si x 1
Spada (spada)	(p)1d6 (t)1d8		3	5		10	Si x 2
Spada Lunga (spada)	(p)1d4 (t)2d4	-5%	5	7		8	Si x 1
Spadone a 1 mano (spada)	(p)1d4 (t)1d8+1	-5%	5	9		10	Si x 1
Spadone a 2 mani (spada a 2 mani)	(p)1d4 (t)1d12		6	12		10	Si x 1
Accetta (ascia/mazza) (arma da lancio)	(t)1d6	0% -10%	2	3	9m	8	Si x 1
Ascia (ascia/mazza)	(t)1d8+2	-5%	4	8		9	Si x 1
Ascia da Battaglia (ascia/mazza 2 mani)	(t)1d12+3	-10%	8	14		10	Si x 1
Bastone (bastone/lancia)	(i)1d4+1	+5%	1	3		7	Si x 4
Mazza Ferrata (ascia/mazza)	(i)1d8	+5%	2	5		10	Si x 2
Martello da Guerra (ascia/mazza 2 maini)	(i)1d10		5	12		10	Si x 1
Flagello (ascia/mazza)	(i)3d4+1	-20%	7	6		9	No
Lancia (bastone/lancia) (arma da lancio)	(p)1d6+3 (t)1d4		2	4	12m	6	Si x 3
Tridente (bastone/lancia)	(p)2d6	-5%	4	6	9m	8	Si x 2
Arco Corto (arco)		+5%	2	5	60m	5	Si x 1
Arco lungo (arco)			2	9	100m	6	Si x 1
Arco Composito (arco composito)		-5%	3	14	150m	7	Si x 1
Arco Semita (arco composito)		-5%	3	14	500m	5	Si x 1
Balestra (balestra)			1	4	100m	10	Si x 1
Frombola (frombola)			9	3	40m	3	No

Freccia in punta di selce	(p)1d6					3	No
Freccia in punta di ferro	(p)1d6+1					4	No
Freccia da guerra	(p)1d8+1					5	No
Dardo per balestra	(i)1d8+1					6	No
Proiettile per frombola	(i)1d4+1					15	No
Pietra	(i)1d4					15	No

Tabella **TB**

NB: se si usano 2 armi, la forza richiesta si somma. La forza richiesta per un'arma è indipendente da quella richiesta per un'armatura.

APPENDICE A-2: ARMATURE

ARMATURE:

Armatura	Protezione punta	Protezione taglio	Protezione impatto	Malus%	Forza richiesta	Resistenza
Corazza di Cuio	2	1	2	0%	1	6
Corazza di Cuio rinforzato	3	2	3	-5%	3	8
Corazza di Cotta di maglia	4	7	5	-15%	6	10
Corazza di Piaste	8	7	6	-25%	9	12
Elmo di cuio	2	1	2	0%	1	7
Elmo di metallo	4	6	2	-2%	2	10
Schinieri di cuio	3	2	3	0%	1	7
Schinieri di metallo	4	7	5	-5%	2	10
Bracciali di cuio	3	2	3	0%	1	7
Bracciali di metallo	4	7	5	-5%	2	10

Tabella **TB9**

NB: ogni armatura è composta da elmo, schinieri, bracciali e corazza
La forza richiesta per ogni pezzo d'armatura è cumulativa.

SCUDI:

Scudo	Protezione punta	Protezione taglio	Protezione impatto	Malus%	Forza richiesta	Resistenza
Piccolo	2	2	1	0%	1	4
Medio	3	2	2	-5%	1	6
Grande	3	5	3	-10%	2	6

Tabella **TB10**

NB: la forza richiesta viene sommata a quella dell'armatura (se la si indossa).

APPENDICE A-3: EQUIPAGGIAMENTO

Legenda:

1mo (moneta d'oro) = 10 ma
 1ma (moneta d'argento) = 10mb
 1mb (monete di bronzo) = 10mr
 1mr (monete di rame)

ARMI:

Arma	Costo	Arma	Costo
Accetta	2ma	Lancia	3ma
Arco corto	5ma	Martello da guerra	2mo
Arco lungo	8ma	Mazza ferrata	15ma
Arco composito	15ma	Pugnale	1ma
Ascia	5ma	Spada	1mo
Ascia da battaglia	15ma	Spadino	6ma
Balestra	3mo	Spadone a 1 mano	15ma
Bastone	2mb	Spadone a 2 mani	2mo
Frombola	5mb		

Tabella **TB11**

ACCESSORI:

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Archetto per il fuoco	1mr	Frecce (nr20)	5mb
Attrezzi da scasso	1ma	Lanterna	12mb
Borraccia	5mr	Mantello	4mb
Chiodi (nr10)	5mr	Sacco	3mr
Cappotto	15mb	Sacco a pelo	3mb
Cintura per armi	5mb	Scatola per acciarino	1mb
Corda (15m)	4mb	Stivali	1ma
Dardi per balestra (nr20)	11mb	Tenda (2 persone)	2ma
Faretra (max20)	3mb	Torcia	1mr
Fiasca d'olio	1mb	Zaino	3mb
Fodero	2ma		

Tabella **TB12**

ARMATURE:

Tipo	Costo	Tipo	Costo
Bracciali di cuoio	5mb	Elmo di metallo	1ma
Bracciali di metallo	1ma	Schinieri di cuoio	5mb
Corazza di cuoio	1ma	Schinieri di metallo	1ma
Corazza di cuoio rinforzato	3ma	Scudo grande	1mo
Corazza di cotta di maglia	4mo	Scudo medio	5ma
Corazza di piaste	7mo	Scudo piccolo	3ma
Elmo di cuoio	8mb		

Tabella **TB13**

VITTO & ALLOGGIO:

Merce o Servizio	Costo	Merce o Servizio	Costo
Birra(1/2 litro)	8mr	Razioni da viaggio (7gg)	3ma
Vino(1/2 litro)	12mr	Alloggio scadente	30mr
Pasto leggero	16mr	Alloggio medio	50mr

Pasto normale	30mr	Alloggio buono	90mr
Pasto abbondante	50mr	Stalla	8mr
Razioni deperibili (7gg)	1ma		

Tabella **TB14**

TRASPORTO:

Mezzo	Costo	Mezzo	Costo
Cavallo da guerra	50mo	Cavallo medio	6mo
Cavallo piccolo	20mo	Mulo	15ma
Cavallo grande	8mo	Pony	20ma

Tabella **TB15**

APPENDICE A-4: OGGETTI MAGICI

ARMI

Le principali armi magiche sono di due tipi: armi che aumentano l'abilità, armi che aumentano i danni. Un arma può avere anche tutte e due le caratteristiche sopra citate ma tali armi sono molto rare. Esistono poi armi con particolari poteri, ma queste armi sono più uniche che rare. Di seguito vengono proposti alcuni esempi di armi magiche, ma il Narratore si senta pur libero di inventarne di diverse.

Spada +5%: Spada riccamente ornata che in combattimento offre un bonus di +5% al tiro abilità su Spada.

Ascia +10%: Come sopra solo che questa volta il bonus è di +10% sull'abilità Ascia/Mazza.

Pugnale +1 contro non-morti: Questo pugnale probabilmente benedetto in qualche tempio causa un danno addizionale alle creature non morte.

Arco +2, +5%: Un arco molto potente che aumenta l'abilità in Arco di +5% e i danni di 2 punti.

Lancia del fuoco: Sembra una lancia comunissima ma se viene pronunciata una parola segreta la punta della lancia diviene incandescente raddoppiando i danni. Inoltre il materiale infiammabile prende fuoco con una probabilità del 50%.

Spada del risucchio: Ogni volta che colpisce un avversario questa spada dà 1 punto Res a chi l'adopera. Non si può superare il proprio massimale di punti Res.

OGGETTI DI POTERE

Gli oggetti di potere sono molto ricercati dagli stregoni in quanto facilitano il lancio di incantesimi.

Gli oggetti di potere sono per lo più bastoni, amuleti, anelli e cinture, ma possono anche differire sostanzialmente da questi esempi.

Gli oggetti di potere sono classificati come segue:

Inferiori: Questi oggetti possiedono 1d10 cariche che vengono spese al posto dei punti forza durante il lancio di incantesimi. Quando finiscono le cariche questi oggetti si distruggono.

Minori: Anche questi oggetti possiedono delle cariche ma si ricaricano dopo un giorno. Di solito il numero delle cariche varia tra 1d4 e 1d8.

Maggiori: Gli oggetti di potere maggiori consentono una minor spesa di punti fo. Di solito la spesa di punti fo viene diminuita di 1-4 punti. Un incantesimo tuttavia non può mai costare meno di un punto forza.

Superiori: Questi rarissimi oggetti sono i più ambiti in assoluto in quanto possono dimezzare il costo di lancio. Esistono oggetti che riducono addirittura ad un terzo e addirittura ad un quarto il costo di lancio ma questi oggetti sono quasi leggenda.

POZIONI

Pozione di coraggio: Il coraggio aumenta di 1d10.

L'effetto dura 1 ora.

Pozione di cura: Ripristina 1d4 punti Res.

Pozione del vigore: Ripristina 1d4 punti Forza.

Pozione d'invisibilità: Rende invisibili per 1d6 round.

Se si attacca un avversario, questo potrà attaccare ma con un malus del 40%.

Pozione di velocità: Chi la beve raddoppia il suo movimento e il numero di attacchi che può fare.

<questa sezione verrà ampliata più avanti>